
СЕМИОЗИС, ИНТЕРПРЕТАЦИЯ, ПЕРЕВОД И ЛОКАЛИЗАЦИЯ

SEMIOSIS, INTERPRETATION, TRANSLATION AND LOCALIZATION

Вестник Челябинского государственного университета. 2024. № 3 (485). С. 75–83.

ISSN 1994-2796 (print). ISSN 2782-4829 (online)

Bulletin of Chelyabinsk State University. 2024;(3(485):75-83. ISSN 1994-2796 (print). ISSN 2782-4829 (online)

Научная статья

УДК 81

doi: 10.47475/1994-2796-2024-485-3-75-83

ОСОБЕННОСТИ ЛОКАЛИЗАЦИИ ПРИ ПЕРЕВОДЕ ТОПОНИМОВ И АНТРОПОНИМОВ В ВИДЕОИГРАХ

Анар Мирсалам оглы Бабаев¹, Светлана Анатольевна Питина²

^{1,2} Челябинский государственный университет, Челябинск, Россия

¹ anar.babaev0128@gmail.com

² sap.pitina@rambler.ru

Аннотация. Перевод топонимов и антропонимов в видеоиграх жанра фэнтези играет важную роль в процессе локализации и культурной адаптации игрового пространства. Анализ 500 топонимов и 500 антропонимов в трех популярных видеоиграх показал, что основные трансформации при переводе топонимов включают калькирование, транслитерирование и транскрибирование, а частотные способы локализации антропонимов в видеоиграх представлены транслитерированием, транскрибированием и калькированием. Выявлено, что при переводе топонимов и антропонимов сохраняется как национально-культурная специфика оригинала, так и наблюдается культурная адаптация имен собственных для лучшего восприятия видеоигры. Проанализированы переводческие искажения при транскрибировании и транслитерировании топонимов, выделены основные группы антропонимов, переведенных при помощи калькирования.

Ключевые слова: видеоигра, перевод, локализация, топоним, антропоним

Для цитирования: Бабаев А. М., Питина С. А. Особенности локализации при переводе топонимов и антропонимов в видеоиграх // Вестник Челябинского государственного университета. 2024. № 3 (485). С. 75–83. doi: 10.47475/1994-2796-2024-485-3-75-83

Original article

LOCALIZATION PECULIARITIES IN VIDEOGAME PLACE NAMES AND ANTHROPONYMS TRANSLATION

Anar M. Babaev¹, Svetlana A. Pitina²

^{1,2} Chelyabinsk State University, Chelyabinsk, Russia

¹ anar.babaev0128@gmail.com

² sap.pitina@rambler.ru

Abstract. Place names and anthroponyms translation in fantasy videogames is important in the process of the game space localization and cultural adaptation. 500 place names and 500 anthroponyms and their translation into Russian are analyzed on the material of three fantasy videogames. The main translation transformations of place names include calquing, transliteration and transcribing. The most frequently used means of localizing anthroponyms in videogames include transliteration, transcribing and calquing. Both national and cultural peculiarities of the original proper name can be preserved in translation and cultural adaptation can be used for the better videogame space perception. Translation misrepresentations in transcribing and transliterating place names are analyzed, the main groups of anthroponyms translated by calquing are specified.

Keywords: videogame, translation, localization, place name, anthroponym

For citation: Babaev AM, Pitina SA. Localization peculiarities in videogame place names and anthroponyms translation. *Bulletin of Chelyabinsk State University*. 2024;(3(485):75-83. (In Russ.). doi: 10.47475/1994-2796-2024-485-3-75-83

Введение

С ростом популярности игровой индустрии, признанием ее даже новой формой искусства в 2011 г. [5, с. 246–247] у разработчиков игр возникла необходимость внедрения своих проектов в другие страны, прибегая к полному или частичному переводу. Работой с языковым аспектом видеоигр занимается ряд исследователей: А. Т. Анисимова [1], С. И. Арищенко [2], А. В. Ачкасов [3], К. В. Богданова [4], М. А. Болотина, Е. В. Кузьмина [6], К. Р. Зеленко [7], О. В. Зинкевич [8], С. А. Коптелова, Е. А. Рущкая [9], А. Л. Пахолков, В. Н. Оношко [10], Ю. А. Перфилов [11], А. Р. Рюкова [12], Д. К. Саяхова [13], А. Г. Фомин, В. И. Чоботар [14], Т. В. Хрущева, А. О. Волкова [15] и др. Целью данной работы является анализ процесса локализации топонимов и антропонимов в видеоиграх. Процесс адаптации проектов данной индустрии нередко называют «локализацией». Локализация представляет собой адаптацию «содержания игры и программного обеспечения к национальным требованиям и даже юридическим нормам целевой страны» [1, с. 83]. Следует отметить, что в данном случае феномен локализации подразумевает не только создание стандарта перевода для какой-то страны, но и частичное изменение каких-либо внешних характеристик игрового проекта для соблюдения законодательства того или иного государства. Под локализацией, с другой стороны, понимают перевод игр в целом [12, с. 968–973]. Считаем оправданной трактовку локализации как в узком, так и в широком смысле, не исключая ее возможной трактовки как проявления культурной адаптации [6, с. 43].

Видеоигра, как отмечает А. Т. Анисимова, представляет собой «аудиовизуальный продукт» [1, с. 83]. В каждом проекте игровой индустрии есть озвучка, что требует дубляжа и применения способов киноперевода. Учитывать способы киноперевода наряду с адаптацией текстовой составляющей необходимо и в контексте локализации топонимов и антропонимов, поскольку в речи героев может встретиться название какой-либо точки пространства или имени, использующегося в определенной локации. Визуальная составляющая (игровой текст и субтитры) сталкиваются с аналогичной проблемой: необходимо вписать топоним и антропоним в предложение так, чтобы текст не выходил за рамки отведенного ему пространства.

Эмпирический материал в виде 500 топонимов и 500 антропонимов получен в результате изучения текстовой и аудиосоставляющих трех попу-

лярных видеоигр жанра фэнтези: «The Witcher 3: Wild Hunt», «The Elder Scrolls V: Skyrim» и «World of Warcraft».

Для анализа локализации при переводе топонимов и антропонимов в видеоиграх использовался прием сплошной выборки, количественный анализ, привлекался этимологический анализ.

Результаты

Способы локализации топонимов в процессе адаптации видеоигр

В игровых проектах зачастую локации могут наслаиваться друг на друга, за счет чего внутри одной обширной местности образуется множество небольших географических объектов. При этом важно указать, что в видеоиграх, говоря о менее масштабных локациях, понимается не то же, что в художественной литературе или в топонимике в целом. Отдельными географическими объектами выступают не только небольшие поселения, замки, крепости или пещеры, но также отдельные дома, которым отводится собственная карта, как только игрок попадает в это пространство.

На наш взгляд, главной особенностью перевода географических названий является использование топонимических формантов, которые характерны для той или иной страны. Так, например, в видеоигре «The Witcher 3: Wild Hunt», разработанной польской студией CD Projekt RED на английском языке, можно встретить название деревни *Horton*. В данном топониме в оригинале используется английский суффикс *-ton*, при переводе которого был использован русский суффикс *-ово*. Существительное «*honor*» («честь», «слава») перевели как «добро», в результате чего деревня обрела название *Доброво*, значение топонима переосмыслилось, сохранив положительную коннотацию.

Другим примером может послужить топоним *Crow's Perch*. Географический объект представляет собой замок, что сыграло роль в процессе адаптации названия на русский язык. Переводчик решил адаптировать данное словосочетание не как «Вороний насест», а применить, во-первых, экспликацию (описательный перевод), добавив существительное *замок*, во-вторых, использовать славянский топонимический формант *-ицы*. В результате в русской локализации топоним *Crow's Perch* выглядит как *Замок Вроницы*. То же относится к деревне *Kozlitz*, которая звучит в переводе как *Козельцы*.

Несколько иной, на наш взгляд, является локализация, которая не требует подобных трансформаций, а лишь подбирает наиболее близкий

к какой-либо культуре эквивалент, представленный в оригинальной версии видеоигры. Например, в том же проекте «The Witcher 3: Wild Hunt» существует географическая точка, представляющая собой небольшое полуразрушенное здание, которое образует дополнительное пространство для нескольких игровых заданий. Этот топоним обозначен в оригинальном издании как *Ruined Inn*. Лексема «inn» имеет несколько переводов, среди которых «гостиница», «отель», «постоялый двор» или «трактир». Однако, зная специфику игрового мира «The Witcher 3: Wild Hunt», локализаторы подобрали удачный эквивалент в виде слова «корчма». В целом локализация в том узком смысле, в котором мы ее рассмотрели выше, встречается 15 раз из 500, что составляет 2,6 % от общего числа примеров (рис. 1).

Говоря о других переводческих трансформациях, обратимся к тем, которые не ставят перед собой цели адаптировать топоним полностью, поскольку, если переводчик подвергнет локализации все, то от оригинального замысла разработчиков сохранится настолько незначительная часть, что игровой мир с внутренним делением на регионы и особенности игрового языка потеряет свою уникальность.

Для сохранения специфики каждого виртуального региона и страны переводчики прибегают не к смысловой передаче топонимов, а предпочитают использовать транскрипцию или транслитерацию.

В целом количество примеров транскрибирования топонимов составляет 139 языковых единиц, то есть 24,4 %. Примеров транслитерации меньше — 89 единиц, что составляет 15,6 % от суммы всех рассмотренных географических наименований (рис. 1).

Примером транскрибирования может послужить ряд топонимов из игры американской компании Bethesda Game Studios «The Elder Scrolls V: Skyrim». Так, при переводе названий деревень *Ivarstead* и *Orotheim* с синонимичными германскими топонимическими суффиксами *-stead*¹ («место, земельный участок») и *-heim* («место, земля») использовалось транскрибирование: *Айварстед* и *Оротхейм*.

¹ Oxford Learner's Dictionaries. URL: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/stead?q=stead> (дата обращения: 26.01.2024).

² Oxford Dictionary of English Etymology/Ed. C.T. Onions. Oxford: At the Clarendon Press. 1996. 1025p.

³ Wordsense Dictionary; URL: <https://www.https://www.wordsense.eu/heim> (дата обращения: 26.01.2024).

Транслитерация может использоваться для сохранения оригинального замысла разработчиков. В рамках того же проекта приведем в качестве примера перевод названия деревни *Helgen* с формантом *-gen* («горное пастбище»). Русские локализаторы передали лексему как *Хелген*.

Интересно представляют географические названия, отражающие особенности топонимики Западной и Южной Европы. Проект «The Witcher 3: Wild Hunt» имеет четкое региональное разграничение. Так, на юго-западе игрового пространства располагается княжество под названием, придуманным польским писателем фантастом А. Сапковским⁴, *Toussaint* (Туссент), которое на русский язык переведен при помощи транскрибирования. Одним из примечательных является локация *San Sebastian*, название которой не только имеет испанское происхождение, но и отсылает к существующему в Испании городу *San Sebastian*. На русский язык топоним перевели *Сан-Себастьян* как уже существующий вариант перевода топонима. Такой способ перевода составляет 0,2 % от общего числа топонимов.

Игровые локализаторы иногда предпочитают выбирать тот вариант адаптации топонима, который считают наиболее удачным. Примером может послужить винодельня *Casteldaccia*, являющаяся отсылкой к одноименной итальянской коммуне. В переводе романа «Владычица озера» встречается единственный перевод *Касательдачья*, однако в рамках игры существует лишь лексема *Кастельдаччия*, наиболее близкая к традиционному варианту перевода итальянской коммуны *Кастельдачча*. Переводчики применили транскрибирование, чтобы передать фонетические особенности итальянского названия.

Любое географическое название является семантически наполненным и понятным зачастую исключительно носителю языка. Поэтому нередко возникает необходимость отразить смысл топонима в переводе напрямую, поскольку географическое название не включает в себя никаких формантов и представляет собой конкретное слово или словосочетание. Также отметим, что подобные топонимы не содержат в себе специфический элемент культуры, из-за чего адаптировать такие иноязычные единицы посредством калькирования становится еще проще. К примеру, в проекте «World of Warcraft» топоним *Isle of Giants* следует переводить с помощью калькирования, что и сделали локализаторы, образовав название

⁴ Сапковский А. Ведьмак: Владычица озера. М. : АСТ, 2021. 544 с.

Остров Великанов. Аналогичные примеры находим в переводе топонимов *Icescrown* (*Ледяная Корона*), *Caverns of Time* (*Пещеры Времени*), *Isle of Thunder* (*Остров Грома*) и др.

Калькирование не направлено на передачу национальных особенностей (например, фонетических или на сохранение каких-либо специфических формантов), однако отметим также, что в игровом пространстве нередко встречаются такие топонимы, некоторые элементы которых локализаторы предпочитают калькировать, а некоторые адаптировать другим способом, чтобы сохранить региональную особенность. В проекте «World of Warcraft» такими топонимами являются *Город Гилнеас* (*Gilneas City*), переведенный на русский с использованием транслитерации и калькирования, *Ан'Кираж: Павшее Королевство* (*Ahn'Qiraj: the Fallen Kingdom*), переведенное при помощи транскрибирования и калькирования. К этой же группе топонимов можно отнести *Вулхельский Дозор* (*Vulkhel Guard*) и *Торговый пост Баандари* (*Baandari Trading Post*) в видеоигре «The Elder Scrolls V: Skyrim».

Калькирование было использовано в 274 примерах (48,1 %) и является самой частотной трансформацией при переводе видеоигр (рис. 1). Однако в рамках перевода топонимов встречаются попытки уйти от прямой адаптации лексем, чтобы передать их семантическую наполненность иначе. Для этого локализаторами используется экспликация, то есть описательный перевод, позволяющий с помощью объяснения перевести то или иное слово. Так, например, в игре «The Witcher 3: Wild Hunt» встречается топоним *Lacehalls*, который на русском языке скорее описан, чем переведен названием *Квартал красных фонарей*. То же относится к топониму *Ransacked Village*, переведенному как *Сожженная деревня*, поскольку данная характеристика локации указана в ее описании. В целом экспликация представлена в 8 случаях из 500, что составляет лишь 1,4 % из общего числа примеров (рис. 1).

Наряду с экспликацией отметим модуляцию — логическое развитие лексемы, которое позволяет заменить иноязычное слово или словосочетание на условно синонимичное. В нашем исследовании случаев применения модуляции оказалось три. Первый пример из проекта «The Witcher 3: Wild Hunt» *Isolated Hut*, переведенный как *Одинокая хата*, то есть лексема *isolated* («изолированный» или «оторванный») подразумевает, что тот или иной объект расположен отдельно от других. Другой пример из вышеуказанной ви-

деоигры — *Mountebank Alley*. Топоним перевели как *Переулок Рыцарей Наживы*, что является приемлемым вариантом, поскольку сама лексема *mountebank* в английском языке означает человека, который обманывает других с целью выманить деньги. Последний случай применения модуляции представлен неологизмом из «World of Warcraft» *Deephelm*, который локализаторы перевели как *Подземье*, подобрав для лексемы *deep* подходящий аналог. Модуляция составляет 0,5 % от общего числа примеров (рис. 1).

Стоит отметить и переводческие искажения, из-за которых возникают упущения в восприятии того или иного топонима. Сразу же отметим, что в ходе анализа мы выявили три типа искажений: семантические, фонетические и графические (неправильное написание лексемы при транслитерации). Так, например, явным искажением семантики является топоним *Electors' Square* в проекте «The Witcher 3: Wild Hunt». В локализации название лишается своего описательного характера из-за неправильного перевода лексемы *square*, поскольку отечественные локализаторы адаптировали топоним как *Дворец выборщиков*, несмотря на то, что никакого дворца в локации нет. К той же группе примеров можно отнести название игровой деревни *Blackbough* («Черная ветвь»), переведенную как *Большие Сучья*. Говоря о других типах искажений, стоит отметить, что неточность в написании топонима при переводе приводит к другим искажениям. Так, например, топоним *Lurthen* на русский язык переведен как *Лурхен*. Локализаторы пытались применить транслитерацию, однако упустили букву *t*, что привело не только к нарушению графической составляющей лексемы, но и к фонетической. То же относится к топониму *Hen Gàidh*, во второй части которого в результате адаптации переводчики изменили написание и звучание топонима: *Хен Гайдм*. В ходе исследования был выявлен 41 топоним, искаженный в результате перевода — это составляет 7,2 % от общего числа примеров (рис. 1).

Способы локализации антропонимов в процессе адаптации видеоигр

Антропонимы — имена, фамилии, патронимы, прозвища, псевдонимы и т. д., — как правило, имеют семантическую наполненность, дают какие-либо представления о том или ином народе. Антропонимы также могут содержать в себе игру слов или характеристику персонажа, используя так называемые «говорящие» имена, что является распространенным приемом в видеоиграх.

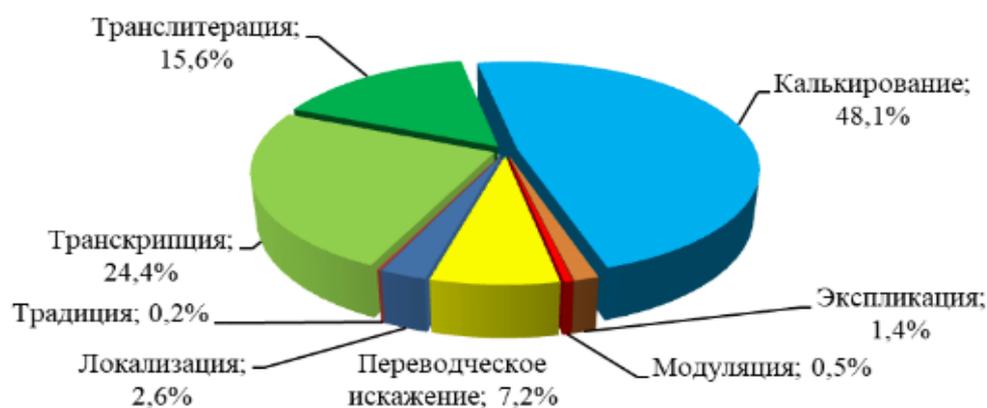


Рис. 1. Переводческие трансформации и варианты перевода топонимов в видеоиграх
 Fig. 1. Transformations and variants of place names translation in videogames

Как и топонимы, которые дают характеристику местности, используя фонетические особенности уже существующих языков, чтобы у игрока возникла ассоциация с определенной реальной страной, регионом и культурой, антропонимы используются в видеоиграх с той же целью. Например, в видеоигре «The Witcher 3: Wild Hunt» польской студии CD Projekt RED существует персонаж *Marcello Clerici*, расположенный в локации Туссент, образ которой основан на Испании, Италии и Франции. В случае с указанным антропонимом эта информация помогла российским локализаторам подобрать верную переводческую трансформацию (было использовано транскрибирование, при помощи которого переданы особенности фонетики итальянского языка), чтобы получить имя *Марчелло Клеричи*.

Один из антропонимов из проекта «World of Warcraft» *Haris Pilton* был переведен на русский язык как *Псения Кобчак*, то есть с использованием культурной адаптации. Вероятно, переводчик посчитал необходимым заменить *Haris Pilton* на узнаваемый российский аналог, поскольку игрок мог не узнать отсылку на Пэрис Хилтон.

Антропоним *Brutallus* из того же проекта в русскоязычной версии игры передан как Бруталл, опуская перевод окончания *-us*, которое означало мужской род, а также было падежным окончанием. Локализаторы сохранили лишь начало имени, что соответствует русскоязычной практике опускать *-us* при переводе античных римских имен.

Другим примером локализации служит имя собственное *Herodore* из видеоигры «The Witcher 3: Wild Hunt». Отечественные переводчики адаптировали антропоним как *Богатырович*. При этом перевод слова *hero* как «богатырь» можно обозначить и как модуляцию. Выбор слова «богатырь» обусловлен и внутриигровыми региональными особенностями, поскольку вышеуказанный пер-

сонаж вписан в пространство, в котором наряду с ним расположены герои, напоминающие казаков своими именами и внешним видом. А потому решение заменить лексему «герой» на «богатырь» оправдано спецификой локации, которая близка культуре стран Восточной Европы и России. Количество случаев локализации среди 500 антропонимов равняется 3, что составляет лишь 0,5 % от общего числа (рис. 2).

В свою очередь модуляция как прием перевода антропонимов встречается 5 раз, что составляет 0,8 % (рис. 2). Среди прочих примеров применения модуляции есть два случая, для адаптации которых необходимо было применить комплексный подход. Так, антропоним *Gottfried the Giantkiller* из «The Witcher 3: Wild Hunt», переведенный на русский язык как *Готфрид Укротитель великанов*, адаптирован с помощью транскрипции и модуляции. Лексема *giantkiller* дословно переводится как «убийца великанов», однако в данном случае переводчик посчитал необходимым найти иной контекстуальный эквивалент и заменил существительное *killer* на «укротитель».

Другой случай, потребовавший от локализаторов комплексного подхода, в котором одним из основных примеров является модуляция, это имя *Kargath Bladefist* из проекта «World of Warcraft». В данном антропониме интерес представляет прозвище персонажа *Bladefist*, состоящее из существительных *blade* («лезвие» или «кинжал») и *fist* («кулак»). Русские локализаторы адаптировали это как *Острорук*, задействовав не дословный перевод, а логический, то есть модуляцию.

Рассмотрим еще один пример использования модуляции. Антропоним *Kil'rip* из уже указанной выше видеоигры «World of Warcraft» переведен как *Рез'ак*. Как видно из оригинального варианта, имя состоит из английских глаголов *to kill*

(«убивать») и *to rip* («рвать», «сдирать», «разрывать»), однако локализаторы использовали при переводе начало глагола «резать» и суффикс -ак, сохранив апостроф английского антропонима.

Другой особенностью перевода антропонимов является адаптация, которая следует традиции. Данный прием основывается на уже устоявшемся каноне, который позволяет локализовать то или иное имя так, чтобы оно соответствовало уже имеющемуся варианту перевода. Так, имя *Augustin* в игре «The Witcher 3: Wild Hunt» в русской локализации звучит как *Августин*, опираясь на традицию. То же относится к антропониму *Barnabas-Basil Fouly* (*Варнава-Базиль Фоулти*), в процессе перевода которого наряду с транскрибированием использован традиционный вариант имени *Barnabas*. В целом количество таких случаев равняется 10, что составляет 1,6 % (рис. 2).

6,5 % (рис. 2) составляют случаи переводческого искажения. Среди них, например, графические искажения, возникшие в результате транслитерации: имя *Aki*, переведенное как *Акки*, *Anna Strenger*, фамилия которой адаптирована как *Стенгер*. Графические расхождения могут привести и к изменению звучания антропонима. Также встречаются искажения, возникшие при подборе эквивалента. К примеру, антропоним *Antoine Pfeil* переведен как *Антоний Пфайль*, в котором прослеживается искажение имени *Antoine*, поскольку замена не оправдана игровым контекстом. При этом имя *Antoine Moire* в другом случае адаптировано как *Антуан Мойр*.

Среди очевидных переводческих искажений можно выделить случаи, в которых локализаторы заменили оригинальный антропоним. Например, имя *Ontan* в «The Witcher 3: Wild Hunt» подверглось замене на *Антек*. Наряду с этим антропоним *Travik* был заменен на *Арек*.

Калькирование при переводе антропонимов встречается 72 раза, что составляет 11,6 % (рис. 2) и включает в себя три группы антропонимов.

1. Антропонимы-наименования лиц по профессии: *Alchemist* (*Алхимик*), *Refugee* (*Беженец*), *Gravedigger* (*Могильщик*), *Wind Trader Lathrai* (*Латрай Торговец Ветром*) и др. При этом стоит отметить, что указание на профессию или социальный статус является заменой настоящего имени. Исключением является последний пример, имеющий помимо описания профессии имя собственное *Lathrai* (*Латрай*).
2. Антропонимы-прозвища. В качестве примеров можно привести следующие антропонимы: *Lugos Harelip* (*Лугос Заячья Губа*),

Stuttering Mattko (*Матюх Заука*), *Fedryen Swiftspear* (*Федриен Быстрое Копье*) и др. Особо стоит выделить имена, которые можно воспринимать как прозвища: имя дракона *Deathwing* (*Смертокрыл*) из видеоигры «World of Warcraft» или *Blackhand* (*Чернорук*). Антропоним *Zebig* (*Большок*), переведенный при помощи калькирования, содержит английский артикль *the*, написанный в неправильном варианте. Переводчик выбрал удачный окказионализм *Большок*, который передает значимость гуманоида как учителя инженерного дела. Сложность перевода подобных имен заключается в поиске наиболее удачного эквивалента.

3. Антропонимы с топонимами состоят из лексем, в которых помимо имен как таковых содержится указание на географическую точку. Антропонимы *Martin of Oakdale* (*Мартин из Дубравы*), *Witch of Lynx Crag* (*Ведьма с Рысей горы*), *Hans of Cidaris* (*Ганс из Цидариса*) и др. интересны тем, что они тесно связаны и с адаптацией топонимов.

36,2 % от общего числа примеров занимает транскрибирование (рис. 2), которое нередко используется для сохранения специфики имен собственных: *Adrien de Rouleau* (*Адриен де Руло*), *Benoit* (*Бенуа*), *Beau Duvall* (*Бё Дюваль*), *Vatslav* (*Вацлав*), *Guy de Bois-Fresnes* (*Ги де Буа-Фресне*) и др.

Транслитерация составляет 42,8 % от общего числа примеров (рис.2). Данный прием оказался самым частотным: *Dolores Reardon* (*Долорес Реддон*), *Donar an Hindar* (*Донар ан Хиндар*), *Drogodar* (*Дрогодар*) и др.

Заключение

Топонимы и антропонимы охватывают существенную часть игрового пространства, обуславливая их значимость в процессе локализации. Проанализировав 1000 примеров перевода топонимов и антропонимов на материале трех видеоигр жанра фэнтези, можно сделать вывод о том, что в процессе локализации оказались в разной степени задействованы все переводческие трансформации. Наиболее частотной трансформацией при переводе топонимов оказалось калькирование. Среди прочих частотных трансформаций — транслитерирование и транскрибирование. Транслитерирование, транскрибирование и калькирование чаще всего используются при адаптации антропонимов в видеоиграх.



Рис. 2. Переводческие трансформации и варианты перевода антропонимов в видеоиграх
Fig.2. Transformations and variants of anthroponyms translation in videogames

Список источников

1. Анисимова А. Т. Феномен компьютерной игры в переводоведческом дискурсе // Научный вестник Южного института менеджмента. 2018. № 5. С. 82–86.
2. Арищенко С. И. Архаизация лексики в видеоиграх. Источники архаичной лексики и ее передача в локализации // Вестник Московского университета. Серия 22. Теория перевода. 2022. № 2. С. 44–58.
3. Ачкасов А. В. Индустрия локализации и подготовка переводчиков // Индустрия перевода. 2016. № 1. С. 13–19.
4. Богданова К. В. Англоязычный дискурс ролевых видеоигр: интертекстуальный аспект // Рема. 2017. № 2. С. 27–40.
5. Богров Ю. С. Видеоигры в контексте глобализации (эссе) // Наука телевидения. 2013. № 10. С. 246–247.
6. Болотина М. А., Кузьмина Е. В. Лексические проблемы перевода компьютерных игр // Вестник Балтийского федерального университета им. И. Канта. 2019. № 1. С. 43–50.
7. Зеленко К. Р. Культурная адаптация текстов при переводе на примере текстов компьютерных игр // Наука, образование и культура. 2017. № 4. С. 52–54.
8. Зинкевич О. В. Локализация как процесс динамической трансформации структуры и содержания динамического текста // Известия Санкт-Петербургского государственного экономического университета. 2018. № 3. С. 135–137.
9. Коптелова С. А., Рущая Е. А. Лингвистические аспекты видеоигр // Вестник Пермского университета. Российская и зарубежная филология. 2022. Т. 14, вып. 3. С. 16–25.
10. Пахолков А. Л., Оношко В. Н. Культурная адаптация при локализации игр // Вестник Шадринского государственного педагогического университета. 2022. № 3. С. 168–172.
11. Перфилов Ю. А. Языковые особенности текстов компьютерных игр // Современная наука: Актуальные проблемы теории и практики. Гуманитарные науки. 2019. № 5. С. 188–190.
12. Рюкова А. Р. Перевод имен собственных при локализации мультиплатформенных компьютерных игр // Вестник Башкирского университета. 2016. № 4. С. 968–973.
13. Саяхова Д. К. Лингвокультурная адаптация текста при переводе (на материале видеоигр) // Казанский лингвистический журнал. 2020. № 1. С. 52–63.
14. Фомин А. Г., Чоботар В. И. Особенности перевода антропонимов в литературе и компьютерных играх жанра фэнтези // Вестник Кемеровского государственного университета. 2019. № 21. С. 558–564.
15. Хрущева Т. В., Волкова А. О. Особенности локализации видеоигр (на материале дилогии “The Last of Us”) // Современное педагогическое образование. 2023. № 8. С. 256–261.

References

1. Anisimova AT. Phenomenon of computer game in translation discourse. *Nauchnyj vestnik Juzhno-goinstituta menedzhmenta = Scientific bulletin of the Southern institute of management*. 2018;(5):82-86. (In Russ.).
2. Arishchenko SI. Videogames' archaic lexis. The sources of archaic lexis and its localization techniques. *Vestnik Moskovskogo universiteta. Seriya 22. Teoriya perevoda = Moscow University bulletin on translation studies*. 2022;(2):44-58. (In Russ.).
3. Achkasov AV. Localization industry and translator training. *Industriya perevoda = Industry of translation*. 2016;(1):13-19. (In Russ.).
4. Bogdanova KV. English-language role-playing videogame discourse: the intertextual aspect. *Rema*. 2017;(2):27-40. (In Russ.).
5. Bogrov JuS. Videogames in globalization context. *Nauka televidenija = The Art of Science of Television*. 2013;(10):246-247. (In Russ.).
6. Bolotina MA, Kuz'mina EV. Lexical challenges of computer games translation. *Vestnik Baltijskogo federal'nogo universiteta im. I. Kanta = Bulletin of the Baltic Federal University named after A. I. Kant*. 2019;(1):43-50. (In Russ.).
7. Zelen'ko KR. Cultural adaptation of texts in translation (on the material of computer games texts). *Nauka, obrazovanie i kul'tura = Science, Education and Culture*. 2017;(4):52-54. (In Russ.).
8. Zinkevich OV. Localization as a process of linguistic transformation of the structure and content of a dynamic text. *Izvestiya Sankt-Peterburgskogo gosudarstvennogo ekonomicheskogo universiteta = News of Saint Petersburg State Economic University*. 2018;(3):135-137. (In Russ.).
9. Koptelova SA., Rutsкая EA. Linguistic Aspects of Video Game Localization. *Vestnik Permskogo universiteta. Rossiyskaya i zarubezhnaya filologiya = Perm University Herald. Russian and Foreign Philology*. 2022;14(3):16-25. (In Russ.).
10. Pakholkov AL, Onoshko VN. Cultural adaptation in video game localization. *Vestnik Shadrinskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta = Journal of Shadrinsk State Pedagogical University*. 2022;(3):168-172. (In Russ.).
11. Perfilov YuA. Yazykovye osobennosti tekstov komp'yuternykh igr = Language features of computer game texts. In: *Sovremennaja nauka: Aktual'nye problemy teorii i praktiki. Gumanitarnye nauki = Modern Science: actual problems of theory and practice*. 2019. 5. pp.188-190. (In Russ.).
12. Ryukova Translation of proper names in localizing multiplatform computer games. *Vestnik Bashkirskogo universiteta = Bulletin of Bashkir University*. 2016(4):968-973. (In Russ.).
13. Sayakhova DK. Linguocultural adaptation of a text in translation (on the material of video games). *Kazanskiy lingvisticheskiy zhurnal = Kazan linguistic journal*. 2020;(1):52-63. (In Russ.).
14. Fomin AG, Chobotar VI. Anthroponyms in Fantasy Fiction and Computer Games: Approaches to Translation. *Vestnik Kemerovskogo gosudarstvennogo universiteta = Bulletin of Kemerovo State University*. 2019;21(2):558-564. (In Russ.).
15. Khrushcheva TV, Volkova AO. Features of video game localization (based on "The Last of Us" diology). *Sovremennoe pedagogicheskoe obrazovanie = Modern Pedagogic Education*. 2023;(8):256-261. (In Russ.).

Информация об авторах

А. М. Бабаев — магистрант 2 курса, кафедра теоретического и прикладного языкознания историко-филологического факультета.

С. А. Питуна — доктор филологических наук, профессор, профессор кафедры теоретического и прикладного языкознания историко-филологического факультета.

Information about the authors

Anar M. Babaev — master degree student, Faculty of History and Philology, Theoretical and Applied Linguistics Department.

Svetlana A. Pitina — Doctor of Sci. (Philology), Professor, Faculty of History and Philology, Theoretical and Applied Linguistics Department.

Статья поступила в редакцию 09.01.2024; одобрена после рецензирования 01.02.2024; принята к публикации 22.03.2024.

The article was submitted 09.01.2024; approved after reviewing 01.02.2023; accepted for publication 22.03.2024.

Вклад авторов: все авторы сделали эквивалентный вклад в подготовку публикации.

Авторы заявляют об отсутствии конфликтов интересов.

Contribution of the authors: all author contributed equally to this article.

The authors declare no conflicts of interests.